

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームプログラムコース	2年
授 業 科 目 名	ゲームプログラミング	授 業 方 法	実習	
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	120時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ	後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回	後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 田中 雄 高3でPCゲーム会社でバイト、卒業後に入社。その後、大学に進学してVR作品の開発、大学院で地域活性化アプリの研究を経て、現在は㈱アミューズワンの代表としてゲーム制作や講師業を営む。			

■授業科目情報

授 業 内 容	性能や保守性が高いプログラムを設計するためのアルゴリズムや手法を講義で学び、実習で理解を深める。また、各自が研究テーマを持ち、収集した情報や、学習内容を文書にまとめて発表する。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・性能や保守性が高いプログラムを作るための基礎を学ぶ ・成果物をまとめて、公開する ・各自がテーマを持ち、最新の事例や動向を説明できるようにする
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 ガイダンス / 研究用ドキュメントの作成と共有 / テーマ例紹介 2 共同開発練習(1) unityパッケージによる共有 / 研究テーマの検討 3 共同開発練習(2) 共同リポジトリの作成 / 研究テーマの発表 4 オブジェクト指向(1) / 研究進捗の共有 5 オブジェクト指向(2) / 研究進捗の共有 6 SOLID原則(1) S, O, L / 研究進捗の共有 7 SOLID原則(2) I, D / 研究進捗の共有 8 各チームの設計の発表と質疑応答 9 設計の講評と質疑応答 10 成果物の提出と講評 11 個人研究テーマの検討と共有 12 技術ブログの書き方 13 個人研究の進捗共有 / 夏休み研究 14 夏休み研究の共有 15 DATフェスタに向けた技術的な課題の確認 16 DATフェスタ作品開発: 技術的課題についての質疑応答と作業 17 DATフェスタ作品開発: ビルドとパフォーマンス、問題点の確認 18 DATフェスタ作品開発: パフォーマンス、演出向上 19 DATフェスタ作品開発: ビルドとテストプレイ 20 DATフェスタ作品開発: 仕上げ 21 DATフェスタ作品まとめとレビュー / ポートフォリオの更新 22 最終課題のテーマの検討と共有 23 仮説の設定 24 調査と試作(1) 25 調査と試作(2) 26 目次作成と執筆 27 休み中の成果報告とポートフォリオへの反映 28 レポートの仕上げ 29 成果の共有 30 総合復習とまとめ
成 績 評 価 方 法	出席30%・課題提出及び評価点70% ・上記の項目を合計し、100点満点の成績評価を算出する。

成績評価方法

・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。
①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)
②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。

備考